

前言

本書為「多媒體教學軟體使用者介面設計」課程教材的一部份，主要作為修習本課程之學生研讀參考之用。對於學習「電腦輔助教學」或「電腦教學軟體製作」相關課程的學習者而言，亦可參考本書設計原則之內容，作為軟體介面設計時之參考。

在內容主題方面上，主要是以「多媒體教學軟體」之使用者介面設計為主，內容範例盡量以實際教學軟體作為說明，不過為了使學習者對於使用者介面有較廣泛完整的了解，仍會參考一些作業系統與應用軟體之範例來作為輔助說明之用。

希望學習者在研讀與參考本書之後，能具備使用者介面的基本知識與設計能力，了解在教學軟體的開發過程中，使用者介面的設計過程與步驟，並能活用相關的設計原則，以具備實際設計多媒體教學軟體使用者介面的能力。

本書的內容架構主要是依循「教學軟體使用者介面設計模式」來發展，其內容概要說明如下：

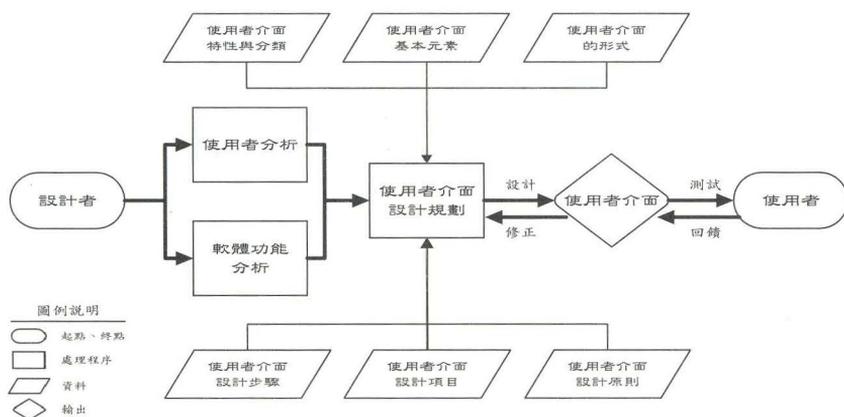


圖1 教學軟體使用者介面設計模式

■ 第一部份 認識使用者介面

說明設計者對使用者介面所應具備的基本認識，包含下列內容：

■ 第一章 使用者介面之介紹

針對「使用者介面」的定義與特性作一介紹，說明使用者介面的重要性，並簡介使用者介面的分類、形式與設計。

■ 第二章 使用者介面基本元素

使用者介面的呈現狀態與形式，是由不同的基本要件所構成，本章針對其「文字」、「圖形」、「色彩」、「聲音」、「動畫」、「媒體整合」等六種要件作一介紹，說明這些元素的特性與種類，以及其應用原則。

■ 第三章 使用者介面的形式

針對使用者介面常見的形式，也就是使用者在操作軟體時所接觸的介面形式作一介紹，包含「視窗」、「按鈕」、「功能表」、「對話框」、「指標」五種形式，在本章中將說明這些形式的定義與特性，構成元素與種類，以及其操作方式和設計原則。

■ 第二部份 使用者介面設計

說明使用者介面的設計步驟，以及介面設計與教學軟體發展之關係，包含下列內容：

■ 第四章 教學軟體分析

設計者必須先了解軟體使用者的背景與特性，才能設計出符合使用者需求的介面；另外必須考量軟體的功能，以此作為介面設計之基礎。因此在設計時，必須先針對教學軟體進行分析，包含「使用者分析」、「軟體功能分析」、「內容組織架構」與「隱喻象徵」運用等工作。

■ 第五章 使用者介面設計原則

在進行介面的設計工作時，必須考量下列設計項目，包括「明顯性」、「一致性」、「單純性」、「告知」、「操作簡便」等項目。本章將針對以上設計項目，說明其設計的重點以及相關的設計原則。

■ 第六章 互動與使用者控制原則

互動與使用者控制原則是進行使用者介面設計時，很重要的設計。在本章中，將探討「引導人物」、「回饋」、「輔助」以及「控制功能」的設計項目。

■ 第七章 使用者介面測試修正

設計者在設計介面時，應該要以使用者為主，進行介面的使用者測試，了解使用者的操作情形與意見後，再加以修正。在本章中，先介紹使用者介面測試時，所運用的評鑑方法—「使用效能測試」(usability testing)，了解其特點與測試時的場地規畫，然後再說明實際進行設計時，所應進行的測試與修正工作。

■ 第八章 使用者介面設計與教學軟體發展

設計者除了對使用者介面設計有基本的認識外，對於整個教學軟體的發展過程也必須加以了解，才能使介面設計工作與其它發展步驟互相配合。在本章中，先介紹多媒體教學軟體設計與發展的步驟，使設計者對整個軟體的開發過程有初步的了解，然後再針對使用者介面設計的部份，說明介面設計與開發步驟之間的關係。

■ 第九章 使用者介面設計原則

進行使用者介面設計時，參考相關的設計原則，可以作為設計時的參考依據。在本章中，彙整前面所介紹的使用者介面之形式與設計項目的重要原則，以及列出相關學者所提出的整體介面設計原則，作為設計介面時的參考。

■ 參考書目

列出本學習手冊所引用的參考文獻資料。

■ 參考軟體

列出本學習手冊所引用軟體範例畫面之軟體名稱與出版單位。

■ 網路相關資源

列出與使用者介面設計相關的網站位址，作為學習者查檢與參考相關資源之用。